4/2022

ИССЛЕДУЙ ◈ ТВОРИ ◈ ВЫЖИВАЙ

MINECRAFT

6+

КТО ЖИВЁТ В ДЖУНГЛЯХ?

Попугаи, оцелоты и кролики

СЕКРЕТЫ КРАСНОГО КАМНЯ

Электрические блоки

КОРАБЛЬ ВИКИНГОВ

ПОКОРИТЕЛИ МОРЕЙ

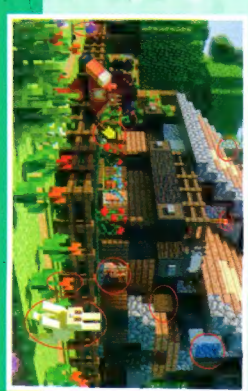
НА ПРИЛАВКАХ МАГАЗИНА

Лучшие творения игроков

ЛЕВ
4 607092 442600 22004

НАЙДИ ОТЛИЧИЯ

Любой специалист по выживанию знает, что наблюдать за окрестностями очень важно. Проверим, как ты владеешь этим навыком! У этих двух изображений дома, построенного Искрой в цветочном лесу, есть десять отличий. Найди их все!



Ответ:

СОДЕРЖАНИЕ

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ 4

ОХОТА НА МОНСТРОВ 10

ЕСТЬ ХОЧУ! 12

БЛИЗИТСЯ ВЕЧЕР 14

ИГРОВОЙ МАГАЗИН 16

САДОВЫЙ ЛАБИРИНТ 20

ПОЧТА 22

«ЗУБ ФЕНРИРА» 24

ПОДЪЁМНЫЕ ВОРОТА 30

ДЖУНГЛИ 34

СЕЛЬСКИЙ ДОМИК В ГОРАХ 40

MINECRAFT

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» № 4 (25) июль 2022

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.

Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.

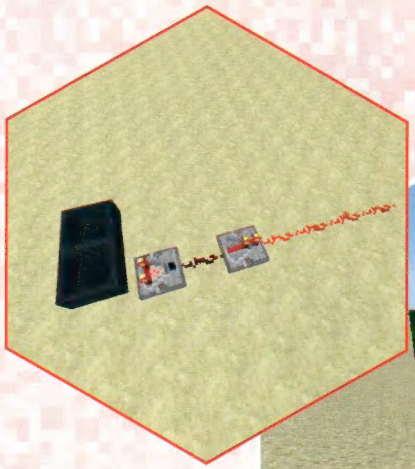
Заместитель главного редактора Екатерина Прянник.
Редактор Елена Токарева.
Вёрстка Александры Алёхиной.
Перевод с английского Бориса Токарева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная.
Заказ № 22-0562.
Тираж 52 000 экз.
Подписано в печать 07.07.2022.
Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»:
Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д.
Дата печати (производства): 07.2022.

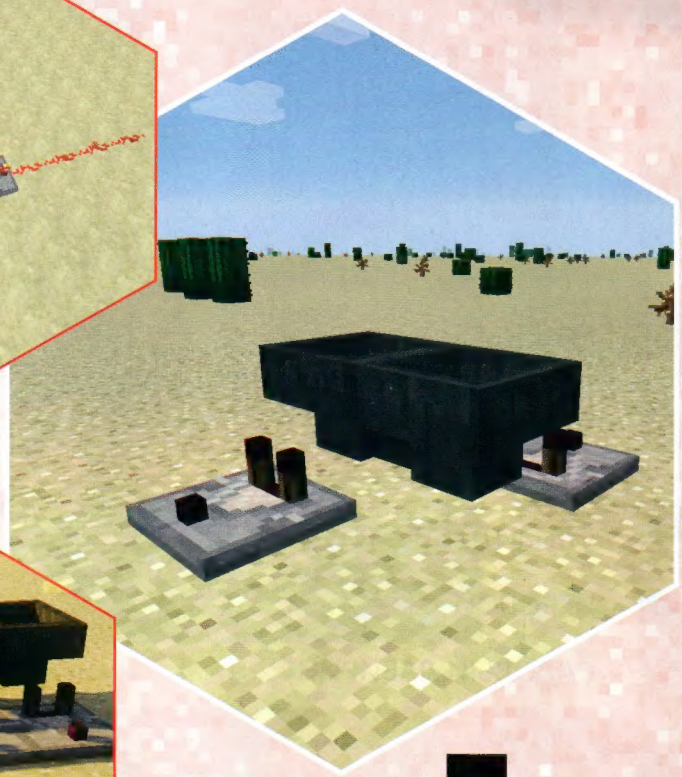
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 933-72-50.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ

ЧАСТЬ 1

С помощью сигнала красного камня можно создавать забавные и полезные механизмы. Вот несколько советов, которые должен знать каждый любитель электротехники.





СКАЛК-СЕНСОРЫ

Эти блоки можно найти в мрачных глубинах. Они способны улавливать вибрацию любых ближних блоков, кроме блоков из шерсти. Скорость улавливания вибраций — один раз в 2 секунды. Мощность сигнала, вырабатываемого блоком, зависит от дальности источника шума. А если подсоединить к скалк-сенсору компаратор, то сигнал будет зависеть ещё и от разновидности шума (шаги, падение, приём пищи, установка блока и т. д.). Он может передаваться на расстояние от 1 до 15 блоков. Используя эти знания, ты сможешь создавать сложные механизмы. Если скалк-сенсор поместить под воду, то он продолжит улавливать вибрации, но сам не будет издавать звуков.

ТАКТОВЫЙ ГЕНЕРАТОР

С помощью коротких сигналов, которые включают и выключают разные элементы, можно создать автоматические конструкции. Такие системы с короткими сигналами называют тактовыми генераторами, или таймерами. Поставь рядом две воронки, а затем помести в одну из них какой-нибудь предмет. Предмет передастся из одной воронки в другую, создав сигнал красного камня. Чтобы применить эту энергию, помести с двух сторон от воронок компараторы. Теперь можешь присоединять к основе механизма новые элементы — поршни, выбрасыватели и другие блоки, активирующиеся при получении сигнала.

В ЯБЛОЧКО!

Блоки-мишени создаются из снопа сена и четырёх порций красной пыли. Когда в мишень попадает снаряд, она подаёт сигнал красного камня. Например, кинь в неё стрелой или трезубцем, и мишень создаст сигнал на одну секунду. Можешь поставить рядом раздатчик, чтобы кидаться яйцами, снежками и другими предметами. Чем ближе к центру ударит снаряд, тем сильнее будет сигнал.

БЛОК КРАСНОГО КАМНЯ

Соединив 9 порций красной пыли, можно создать блок красного камня. Такие блоки используют в механизмах с блоками-наблюдателями. Блоки красного камня постоянно вырабатывают энергию красного камня, почти как красный факел. Энергия передаётся на расстояние до 15 блоков.

НА ВКУС И ЦВЕТ

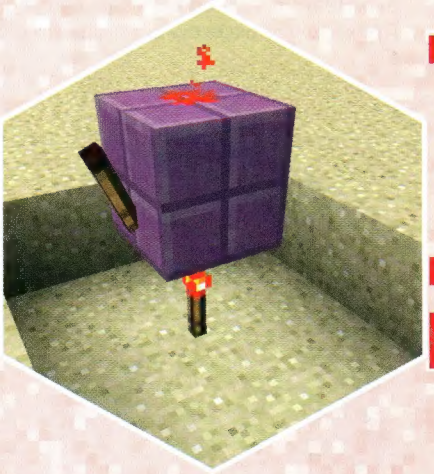
Схемы из цветных блоков, например шерстяных, очень полезны. Они наглядно показывают, как идёт сигнал красного камня. Этот совет пригодится тебе при создании более сложных механизмов с множеством сигналов.

ОСТОРОЖНО! СИГНАЛ НЕСТАБИЛЕН!

На стекло можно положить красную пыль, но сигнал по стеклянному блоку будет проходить не так, как по другим блокам. Сигнал будет передаваться только на ту сторону, откуда он поступил, и на верхнюю часть блока. С помощью стекла можно направить сигнал более точно.

ПЕРЕВОД СТРЕЛОК

С помощью красного камня или другого генератора энергии можно создать механизм для перевода стрелок на железной дороге. Подай сигнал прямо на пересечение рельсовых путей, и рычаг поменяет направление рельсов. Только представь, в мире Minecraft можно создать сложную систему железных дорог!



КОРОТКОЕ ЗАМЫКАНИЕ

Красный факел погаснет, если подать на него сигнал красного камня или поставить его на блок, генерирующий энергию. Такое «короткое замыкание» используется в механизмах, где надо прервать сигнал в определённый момент, например чтобы отключить поршень и заставить его опустить блок.

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ

ЧАСТЬ 2

ГОЛОВА ДРАКОНА КРАЯ

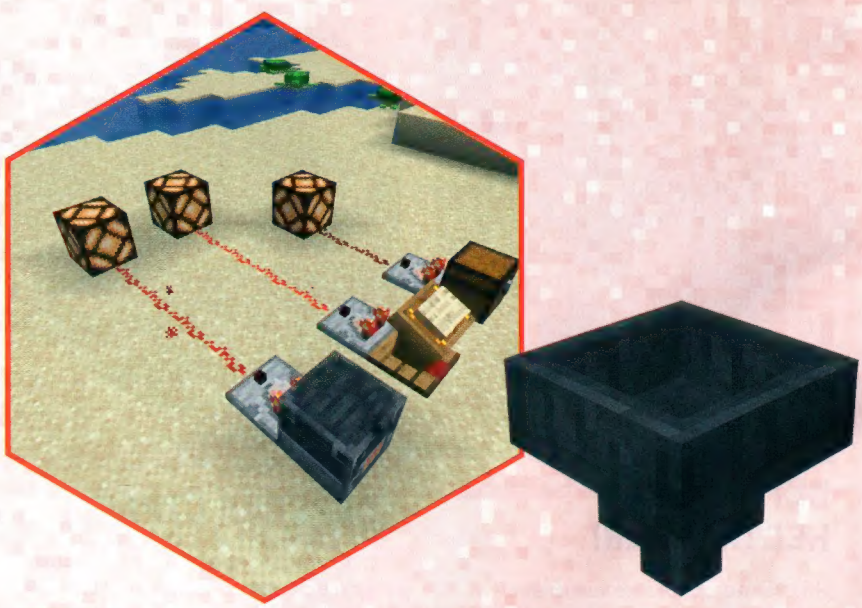
С помощью сигнала красного камня можно активировать голову дракона. Когда сигнал будет подан на голову, её челюсть начнёт двигаться. Ты сможешь добыть эту голову, когда победишь дракона Края в режиме выживания, но можешь взять эту голову и в творческом режиме. Прекрасный аксессуар, который украсит твоё жилище.

СУНДУК НА ВОРОНКЕ

Если ты поставишь на воронку сундук, шалкеровый ящик или бочку, а потом попытаешься положить что-нибудь внутрь, то этот предмет автоматически переместится в воронку. Это относится и к предметам, обработанным в печи, плавильной печи, коптильне или компостере. В воронке есть пять ячеек для разных предметов.

КРАСНЫЙ ФАКЕЛ

Зажжённый красный факел непрерывно подаёт сигнал. Если поставить факел под какой-нибудь блок, то все его грани начнут передавать энергию красного камня. Поставь рядом с этим блоком лампу, и она загорится. Так ты убедишься, что сигнал подаётся правильно.



ИСТОЧНИК ЭНЕРГИИ

Помнишь, как работают сундук и воронка? По такому же принципу сигнал могут вырабатывать печь, плавильная печь, коптильня и компостер. Помести в них предмет на обработку, и они начнут генерировать энергию. Начальная мощность сигнала — один блок. Чтобы сигнал мог передаваться на 15 блоков, нужно заполнить все слоты на максимум.

РАЗДАТЧИК

Когда на раздатчик подаётся сигнал красного камня, он выбрасывает и активирует предмет, лежащий у него внутри. В нём 9 ячеек для хранения разных типов предметов. Он часто используется в качестве оружия, выбрасывая стрелы, блоки динамита, огненные шары. Раздатчик может подавать взрывающиеся зелья (например, чтобы бросить в группу союзников зелье исцеления). Кстати, оседающие зелья раздатчик выбросит дальше, чем взрывающиеся. Если поместить в раздатчик комплект брони, то он наденет его на стоящего перед ним игрока (но при условии, что на игроке нет никакой другой брони).

В РАМКЕ

Рамка со вставленным внутрь предметом тоже может вырабатывать сигнал красного камня. Когда предмет помещён в рамку, его можно поворачивать с помощью правой кнопки мыши. Всего его можно установить в 8 разных позиций. Чтобы поймать и передать сигнал, поставь за рамкой компаратор. В зависимости от поворота объекта в рамке сигнал будет передаваться на расстояние до 8 блоков. Это позволит построить механизм, который заработает, когда ты повернёшь предмет в рамке в нужное положение. Английский блогер Mr Crayfish часто использует этот принцип, чтобы строить механизмы для приготовления зелий. С помощью своих машин он автоматизирует зельеварение, достаточно просто поставить ингредиенты в нужное место.

ВЕЧЕРНИЙ ЗВОН

С помощью сигнала красного камня можно позвонить в колокол и предупредить деревенских жителей о начале набега на деревню. Нужно провести к колоколу дорожку из красной пыли и соединить её с любым источником, вырабатывающим сигнал.

МОЛНИЕОТВОД

Он изготавливается из трёх медных слитков. Его назначение — притягивать молнии во время грозы (радиус действия — 64 блока). Тогда молния не ударит в другое место и не устроит пожар. Попадание молнии в молниеотвод генерирует сигнал, который передаётся на 15 блоков. Также молнии можно притягивать трезубцем, наложив на него чары «громовержец».

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ

ЧАСТЬ 3

ВО ВСЕ СТОРОНЫ

Если включить (кнопкой или рычагом) блок, создающий сигнал, то этот сигнал передаётся не только соседним блокам, но и блокам внизу и наверху. Используй эту особенность, чтобы прятать дорожки красной пыли в своих механизмах. А вообще, советую прятать красную пыль, чтобы криперы или другие игроки не разрушили устройство.

БЛОК-НАБЛЮДАТЕЛЬ

Наблюдатель замечает изменения в состоянии стоящего перед ним блока (разрушение блока, рост, перемещение и т. д.). Заметив, он передаёт короткий сигнал красного камня. Из таких блоков можно, например, создать ловушку. Она будет включаться, когда какой-нибудь игрок приблизится к твоим грядкам с морковью.

ДАТЧИК ДНЕВНОГО СВЕТА

Этот датчик создаёт сигнал красного камня, мощность которого зависит от солнечного освещения. В полдень мощность сигнала будет максимальной — на 15 блоков. Если нажать на датчик правой кнопкой мыши, то его свойства изменятся, и он будет вырабатывать сигнал при наступлении темноты. Для создания такого датчика потребуется три куска кварца Нижнего мира.

КНОПКИ И РЫЧАГИ

Кнопка и рычаг — это выключатели, которые можно поставить на блок. Если их активировать, они будут создавать сигнал красного камня. Рычаг будет вырабатывать сигнал, пока он находится в режиме «включено». А кнопка будет передавать короткий сигнал лишь в тот момент, когда на неё нажмут. Деревянная кнопка будет выключаться быстрее, и сигнал от неё будет короче, но зато её можно включить на расстоянии (например, попав стрелой из лука).

ВКЛЮЧАЕМ ПОРШНИ

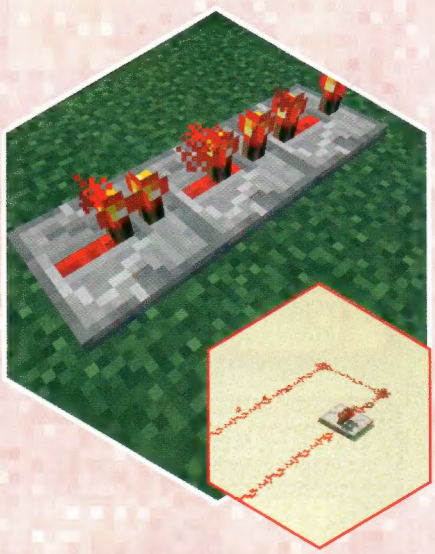
Поставь за двумя поршнями блок и установи на него рычаг. Теперь можно включить оба поршня одновременно. Когда ты ставишь рычаг (или кнопку, или любой другой предмет, подающий сигнал) на один из блоков, то сигнал от него передаётся и нижнему блоку, и стоящему сверху.

ВЫБРАСЫВАТЕЛЬ

Выбрасыватель, в отличие от раздатчика, не активирует выброшенные объекты, а просто кладёт их на пол перед собой. Если поставить перед ним сундук или шалкеровый ящик, то предмет автоматически переместится туда. Но если поставить напротив сундук Края, то предмет не попадёт в него и останется лежать на полу.

КАФЕДРА

Если поместить на кафедру книгу, то кафедра начнёт генерировать энергию красного камня. Мощность сигнала зависит от числа страниц в книге. Сигнал будет передаваться максимум на 15 блоков, даже если в книге больше 15 страниц.



ПОВТОРИТЕЛЬ

Этот предмет позволяет продлить сигнал красного камня, не теряя при этом его изначальной мощности. Когда ты кладёшь дорожку красной пыли, идущую от механизма или от красного факела, то сигнал сможет передаться не дальше чем на 15 блоков. На повторителе есть курсор, который позволяет задержать передачу сигнала на несколько миллисекунд. Повторитель, настроенный на 1, передаст сигнал без задержек.

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ И СТЕКЛО

Если ты поставишь повторитель, получающий сигнал красного камня, и установишь перед ним другой блок, то этот блок тоже получит сигнал и сможет передать его дальше. Но если это будет стеклянный блок, то сигнал так и не передастся (стекло — плохой проводник).

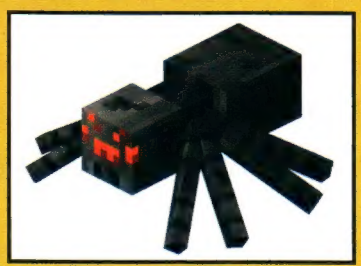
БЛОКИ СТУПЕНЕЙ

Красную пыль невозможно насыпать на блоки-ступени (если они установлены правильно). Но если перевернуть блок ступеньками вниз, то можно положить красную пыль на его плоскую часть.

ОХОТА НА МОНСТРОВ

Вокруг тебя бродит столько удивительных мобов! Хочешь узнать, на что способны самые опасные из них? Познакомься с этими грозными чудовищами.

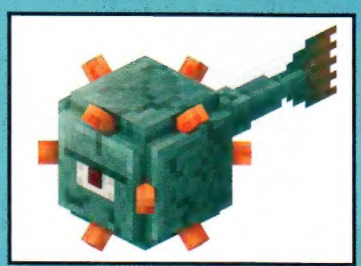
ПАУК



ВРАЖДЕБНОСТЬ	5	ЗДОРОВЬЕ	16
АТАКА	3	ОПЫТ	3
РОНЯЕТ			

В отличие от других мобов, пауки могут взбираться по высоким стенам.

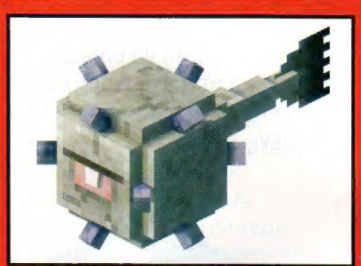
СТРАЖ



ВРАЖДЕБНОСТЬ	9	ЗДОРОВЬЕ	30
АТАКА	9	ОПЫТ	10
РОНЯЕТ			

Если атаковать их, страж поранит тебя своими шипами.

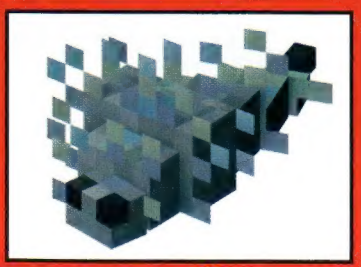
ДРЕВНИЙ СТРАЖ



ВРАЖДЕБНОСТЬ	9	ЗДОРОВЬЕ	80
АТАКА	12	ОПЫТ	10
РОНЯЕТ			

Может накладывать эффект усталости, уменьшая скорость атаки и добычи руды.

ЧЕШУЙНИЦА



ВРАЖДЕБНОСТЬ	6	ЗДОРОВЬЕ	8
АТАКА	1	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ	НИЧЕГО		

Чешуйницы так малы, что могут утонуть в песке душ и задохнуться.

ВЕДЬМА

ВРАЖДЕБНОСТЬ	8	ЗДОРОВЬЕ	26
АТАКА	6	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ			

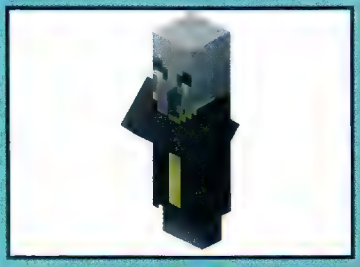
Ведьмы кидают в тебя разнообразными зельями.

ПОБОРНИК

ВРАЖДЕБНОСТЬ	10	ЗДОРОВЬЕ	26
АТАКА	6	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ			

Поборник – один из двух видов злых деревенских жителей.

ВЫЗЫВАТЕЛЬ



ВРАЖДЕБНОСТЬ	10	ЗДОРОВЬЕ	24
АТАКА	6	ОПЫТ	10
РОНЯЕТ			

Способен вызывать несметные полчища досаждателей.

ДОСАЖДАТЕЛЬ

ВРАЖДЕБНОСТЬ	8	ЗДОРОВЬЕ	14
АТАКА	13	ОПЫТ	3
РОНЯЕТ			

Досаждатели умеют проходить сквозь твёрдые блоки без малейшего вреда для себя.

ЗОМБИ

ВРАЖДЕБНОСТЬ	7	ЗДОРОВЬЕ	20
АТАКА	4	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ			

Если одолеть ребёнка-зомби, он даст больше очков опыта (12).

КРИПЕР

ВРАЖДЕБНОСТЬ	8	ЗДОРОВЬЕ	20
АТАКА	49	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ			

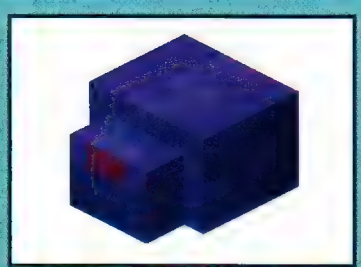
Криперы взрывоопасны. Они заряжаются энергией, когда в них попадает молния.

СКЕЛЕТ

ВРАЖДЕБНОСТЬ	7	ЗДОРОВЬЕ	20
АТАКА	5	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ			

Скелеты встречаются по всему Верхнему миру и в крепостях Нижнего мира.

ЧЕШУЙНИЦА КРАЯ



ВРАЖДЕБНОСТЬ	6	ЗДОРОВЬЕ	6
АТАКА	3	ОПЫТ	3
РОНЯЕТ	НИЧЕГО		

Самый мелкий моб. Иногда появляется, если бросить жемчужину Края.

СЛИЗЕНЬ

ВРАЖДЕБНОСТЬ	7	ЗДОРОВЬЕ	16
АТАКА	4	ОПЫТ	4
РОНЯЕТ			

Бывают трёх размеров. Только самые маленькие роняют шарики слизи.

ЗИМОГОР

ВРАЖДЕБНОСТЬ	7	ЗДОРОВЬЕ	20
АТАКА	5	ОПЫТ	7
РОНЯЕТ			

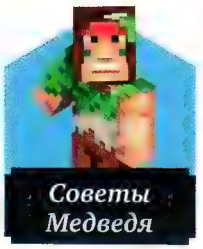
Похож на скелет. Его можно встретить только в ледяных биомах.

КАДАВР

ВРАЖДЕБНОСТЬ	7	ЗДОРОВЬЕ	20
АТАКА	4	ОПЫТ	7
РОНЯЕТ			

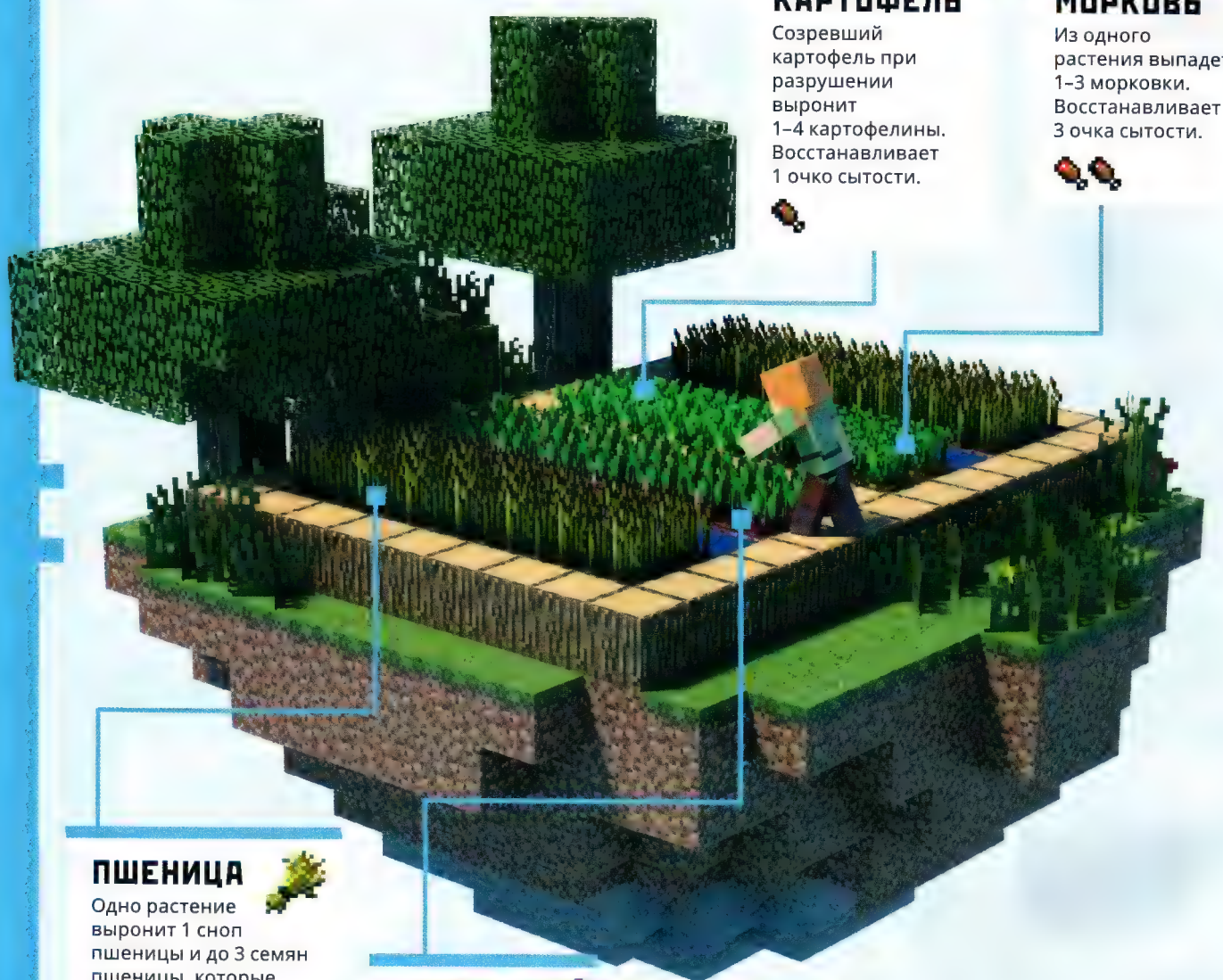
Кадавр – это разновидность зомби, которая встречается только в пустынных биомах.

ЕСТЬ ХОЧУ!



Если ты не хочешь охотиться за животными, не беда — в Minecraft полным-полно растительной пищи. Мы расскажем, где её взять и как приготовить.

ГРЯДКИ В ДЕРЕВНЯХ



КАРТОФЕЛЬ

Созревший картофель при разрушении выронит 1–4 картофелины. Восстанавливает 1 очко сытости.

МОРКОВЬ

Из одного растения выпадет 1–3 морковки. Восстанавливает 3 очка сытости.

ПШЕНИЦА

Одно растение выронит 1 сноп пшеницы и до 3 семян пшеницы, которые можно посадить, чтобы вырастить ещё. Из пшеницы можно приготовить хлеб.

СВЁКЛА

Из свёклы выпадет 1 свёкла и 0–3 семян свёклы. Семена можно посадить. Восстанавливает 1 очко сытости.

СОВЕТ

Еду в деревнях можно найти не только на грядках, но и в сундуках — жители иногда складывают туда картофель, морковь, свёклу и яблоки.

ЯБЛОКИ

Руками или любым инструментом можно разрушить листву дуба, и из неё может выпасть яблоко. Восстанавливает 4 очка сытости.

ГРИБЫ

Красные и коричневые грибы растут в местах, укрытых от солнца — в тёмных лесах или в пещерах. Их можно добыть рукой и любым иструментом, но сырыми есть нельзя — нужно готовить тушёные грибы.

ТУШЁНЫЕ ГРИБЫ

Помести в сетку крафта красный гриб, коричневый гриб и миску. Восстанавливает 6 очков сытости.

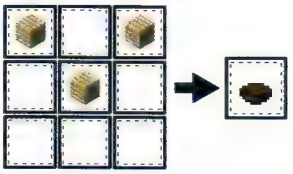


СХЕМА МИСКИ

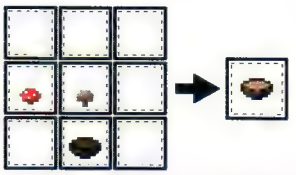
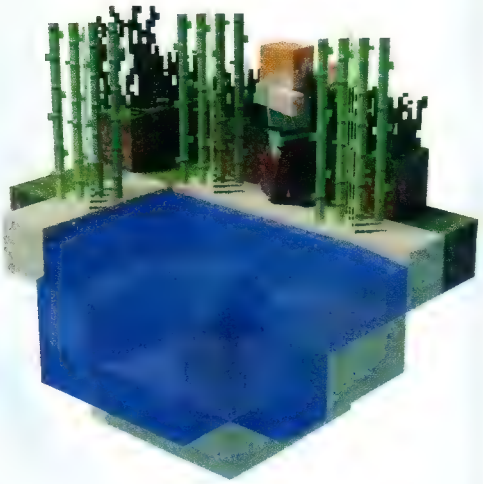


СХЕМА ТУШЁНЫХ ГРИБОВ

САХАРНЫЙ ТРОСТНИК

Сахарный тростник растёт возле воды. Из добытого тростника можно сделать сахар, но съесть его сырым не получится — это ингредиент для торта.



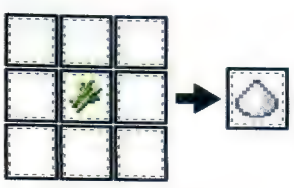


СХЕМА САХАРА

ТЫКВЕННЫЙ ПИРОГ

Тыквы спаунятся на травянистых блоках. Добудь тыкву топором, а затем помести в сетку крафта вместе с сахаром и яйцом, чтобы получить пирог. Восстановит 8 очков сытости.

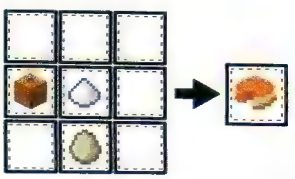


СХЕМА ТЫКВЕННОГО ПИРОГА

ХЛЕБ

Для хлеба нужно 3 снопа пшеницы, он восстановит 5 очков сытости.

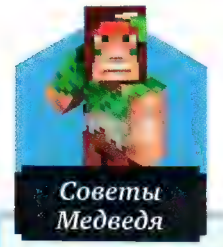
СХЕМА ХЛЕБА

ТОРТ

Для торта понадобится молоко, пшеница, сахар и яйцо. Поставь торт на землю и используй, чтобы съесть кусок. В каждом торте 7 кусков, любой из них восстанавливает 2 очка сытости.

СХЕМА ТОРТА

БЛИЗИТСЯ ВЕЧЕР



Ты собрал все ресурсы, какие сумел, но скоро наступит ночь. Ночью начинают появляться монстры, так что если ты не нашёл деревню, где можно заночевать, то пора строить укрытие. Вот как это сделать.

1

Попробуй найти для убежища место повыше, например на вершине холма. Так ты увидишь монстров издалека, и ни один враг не свалится тебе на голову.

СОВЕТ

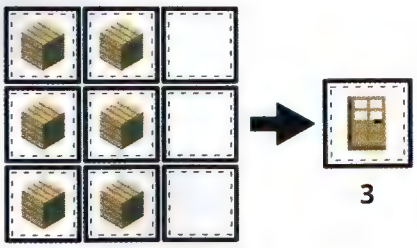
Если твой персонаж исчезнет, то снова появится в точке спауна. А всё, что было на нём и с ним, выпадет там, где он умер, и ты окажешься ни с чем. Поэтому лучше всего строить укрытие рядом с точкой спауна, чтобы до безопасного места не пришлось слишком долго бежать.

2

Построй небольшой домик из булыжника, 7×7 блоков достаточно. Высоты в 4 блока вполне хватит, и не забудь про крышу. Оставь проём в 2 блока высотой для двери. Блоки можно крепить один к другому, так что не бойся строить на весу. Вместо булыжника можно обойтись деревом или землёй.

3

Сделай дверь из досок, помести её на панель быстрого доступа. Затем выйди из убежища, прицельсь на блок с внешней стороны стены и нажми клавишу «Использовать», чтобы установить дверь. Этой же клавишей её можно открывать и закрывать.



3

СХЕМА ДВЕРИ

4

Освети своё убежище факелами, чтобы в нём не появлялись монстры, которые в основном спаунятся при уровне освещения ниже 7. Пространство вокруг тоже лучше осветить.

5

Установи внутри верстак, чтобы коротать ночи, занимаясь изготовлением полезных предметов.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Освещение в Minecraft измеряется уровнями от 0 до 15, где 0 — полная темнота, а 15 — дневной свет. Разные монстры появляются при разных уровнях освещённости.

ГОТОВО!

Укрытие построено, и ты в безопасности. Скоро над кубическим миром вновь поднимется солнце, и можно будет снова идти навстречу приключениям!

ИГРОВОЙ МАГАЗИН

Нам всем время от времени нужна перемена обстановки. Как приятно найти новые карты приключений и варианты игр, а может, и пакеты ресурсов, которые изменят твой мир. В магазине «Майнкрафт» много интересного. Вот кое-что из лучших творений сообщества.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Загрузи эти карты и отправляйся в путешествие — один или с друзьями.

ПОБЕГ ИЗ ДОМА УЖАСОВ
ESCAPE THE HORROR HOUSE

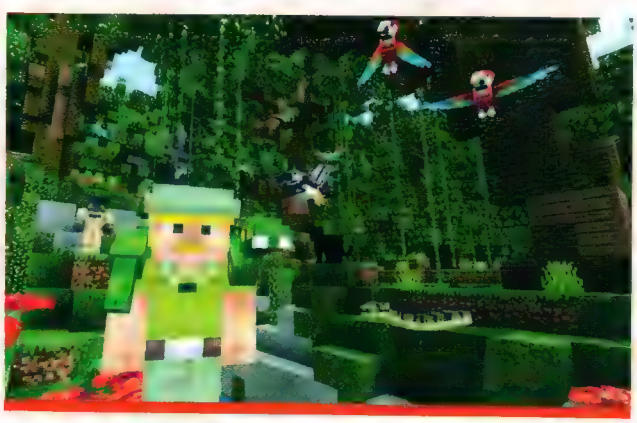
ОТ PIXELONEUP

Приключения для самых смелых майнкрафтеров. Ты заперт в кошмарном особняке. Чтобы убежать, надо решить головоломки, показать идеальный паркур и одолеть сотни монстров.

МАДЕЙРА — ОСТРОВ МЕЧТЫ
DREAM ISLAND: MADEIRA

ОТ PIXELBIESTER

Загрузи эту прекрасную карту и отправляйся искать скрытые сокровища. Путешествуй по суше, морю или воздуху, беседуй с горожанами, играй с собакой, украшай свой дом. Отдохни.



ПРИРОДА ДЖУНГЛЕЙ
RAINFOREST WILDLIFE EXPLORERS

ОТ EVERBLOOM GAMES

Приключения для любителей природы. Путешествие с фотоаппаратом в тропический лес. Твоя задача — найти и сфотографировать 20 новых животных. Ползай как змея, кусайся как крокодил!

ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ТЕЛО
THE HUMAN BODY

ОТ COE-CRAFT

Для тех, кто любит науку и не боится натурализма. Ты совершишь путешествие по внутренностям, рассмотришь все человеческие органы и даже прокатишься в вагонетке по кровеносным сосудам.

ПАКЕТЫ ТЕКСТУР

Надоело видеть одни и те же блоки? Свежие пакеты текстур обновят твой стиль!

СОВРЕМЕННЫЙ ГОРОД
MODERN CITY

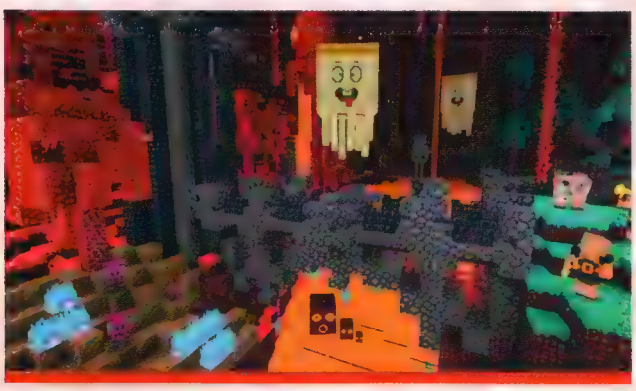
ОТ COE-CRAFT

Хочешь построить офисный квартал? Или просто переодеться в красивый костюм? Этот пакет преобразит природные биомы в каменные джунгли.

ЛЕГЕНДЫ ДЖОБУТАРА
TALES OF JOBUTARA KINGDOMS

ОТ PATHWAY STUDIOS

Этот крутой пакет включает собственный пользовательский интерфейс, потрясающие новые блоки и скины деревенских жителей.



ИЗ МУЛЬТФИЛЬМОВ
CARTOON CRAFT

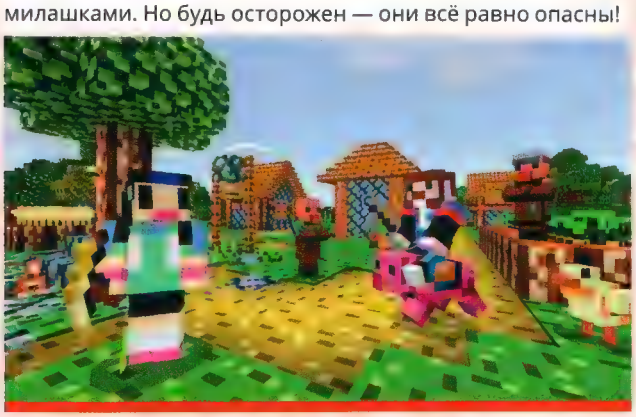
ОТ COE-CRAFT

Этот пакет придаёт блокам яркий весёлый стиль и надевает на персонажей и мобов забавные мультяшные мордашки. Даже самые страшные мобы становятся милашками. Но будь осторожен — они всё равно опасны!

ПРОЗРАЧНОСТЬ
CLARITY

ОТ PATHWAY STUDIOS

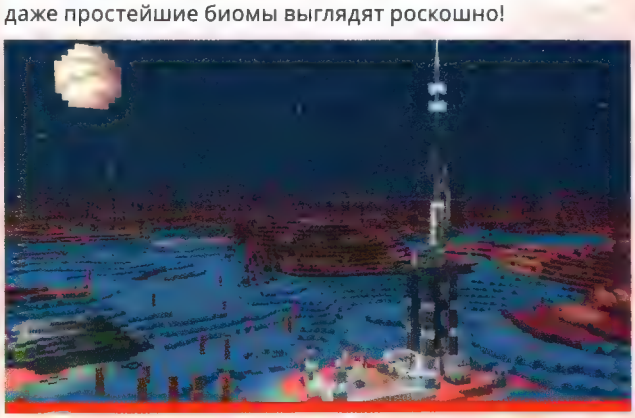
Стандартные текстуры и блоки станут видны в деталях и в высоком разрешении. Выбирай этот пакет, если хочешь добавить своему миру реалистичности. С ним даже простейшие биомы выглядят роскошно!



СУПЕР-РЕТРО
SUPER RETRO

ОТ 4J STUDIOS

А может, ты не хочешь лишней детальности? Хотел бы посмотреть, как выглядит «Майнкрафт» в простом ретро-стиле? Этот пакет создаёт грубоватый пиксельный вид. Ты словно оказался в аркадной игре 1980-х!



ЗВЁЗДНАЯ ОДИССЕЯ
STAR ODYSSEY: BEYOND SPACE

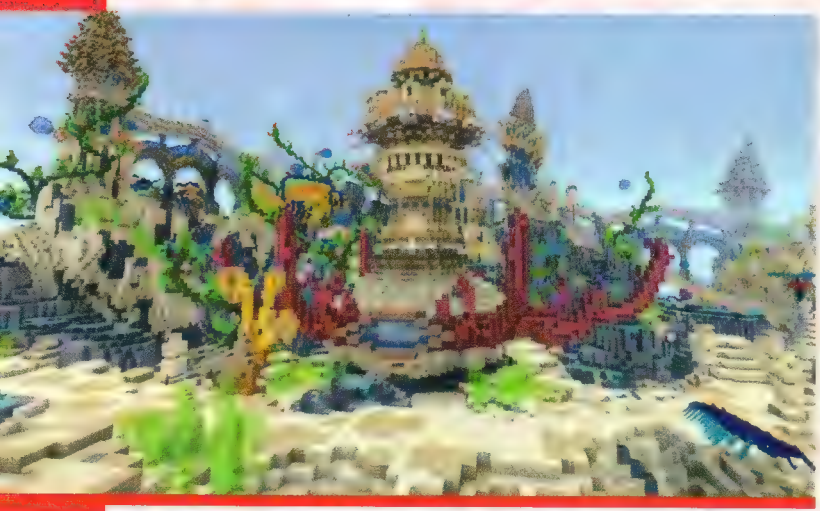
ОТ ODD BLOCK

Любителям научной фантастики. Пакет в космическом стиле позволяет создавать далёкие миры и лунные базы, а также включает диковинных инопланетян, футуристические звуковые эффекты и новую музыку.

ИГРОВОЙ МАГАЗИН

ПАКЕТЫ ВЫЖИВАНИЯ

Добавь красоты режиму выживания! Загляни в эти удивительные локации для спауна.



СРЕДИ РАКУШЕК
SHELL KINGDOM

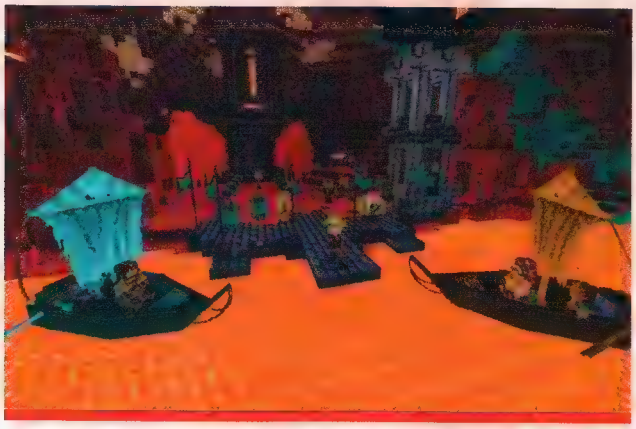
ОТ BLOCKLAB STUDIOS

Этому обширному океанскому царству позавидует даже Посейдон. Здесь есть коралловые замки, спрятанные сокровища, новые мобы — приручай или дерись! Собери друзей и погружайся в море!

ПОЛАЯ ГОРА
HOLLOW HILL

ОТ DRAGNOZ

Один из крутейших пакетов. У тебя появится целая деревня. А что же в ней такого странного? Деревня находится внутри огромной сферической горы, и дома стоят на потолке. Чудеса!



БАЗА В НИЖНЕМ МИРЕ
NETHER SECRET BASE

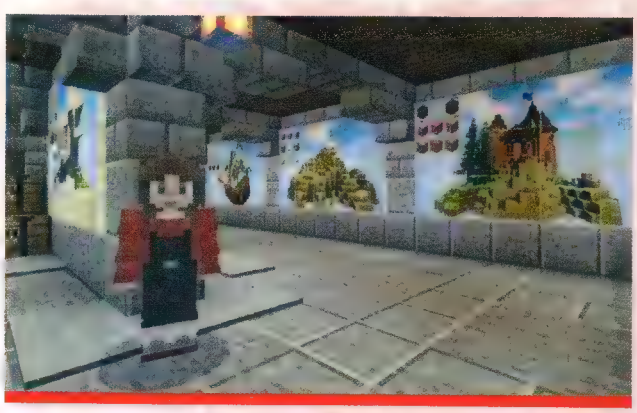
ОТ COE-CRAFT

Мечтаешь поселиться на берегах раскалённого лавового озера? Вот тебе готовая база. В ней полно удивительных штуковин и краснокаменных механизмов. Отличный старт для путешествий по Нижнему миру!

ЕДИНОРОГИ
UNICORNS

ОТ NITRIC CONCEPTS

Что может быть прекраснее единорогов? В этом карамельном мире их видимо-невидимо. Есть также колдуны и радужный замок. Кстати, единороги умеют летать! И ты можешь прокатиться на них верхом!



ДОМ С ВЕРСТАКА
CRAFTABLE HOUSES

ОТ CUBED CREATIONS

Хочешь скрафтить дом? В этом пакете сотни рецептов готовых зданий, среди них — мельница, домик на дереве и таинственная башня ведьмы. Собирай материалы и берись за крафт!

СМЕШАННЫЕ ПАКЕТЫ

В этих отличных комплектах тебя ждут новые темы и персонажи.

ДИКИЙ ЗАПАД
WACKY WEST

ОТ TEAM VISIONARY

Седлай коня, ковбой! Этот пакет перенесёт тебя на Дикий Запад. В нём есть скины персонажей в духе вестерна, целый городок и несколько новых мобов. На запад, к новым пастбищам!

НЕБЕСНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ
SKY UPGRADE

ОТ MYTHICUS

Хочешь полетать над страной парящих островов? Этот мегапакет добавит 30 новых скинов и 50 новых мобов. Тебя ждут 40 летающих деревень, жители которых попросят тебя перестроить их дома. Всё выше и выше!

ШКОЛА МОНСТРОВ
MONSTER SCHOOL

ОТ TEAM VISIONARY

Караул! Твои друзья превратились в монстров, а школу захватили силы зла! Кого позвать на помощь? Да конечно, тебя. Тебе предстоит победить четырёх боссов и спасти друзей! Сумеешь ли ты снять проклятие?

В ГОСТЯХ У НИНДЗЯ
NINJA MASH-UP

ОТ EVERBLOOM GAMES

Надевай чёрную пижаму! Пакет перенесёт тебя в Японию, в город XIX века. Поучаствуй в гонках с крыши на крышу, покажи монстрам, как ты владеешь боевыми искусствами.

НЕОНОВЫЙ ГОРОД
NEON CITY

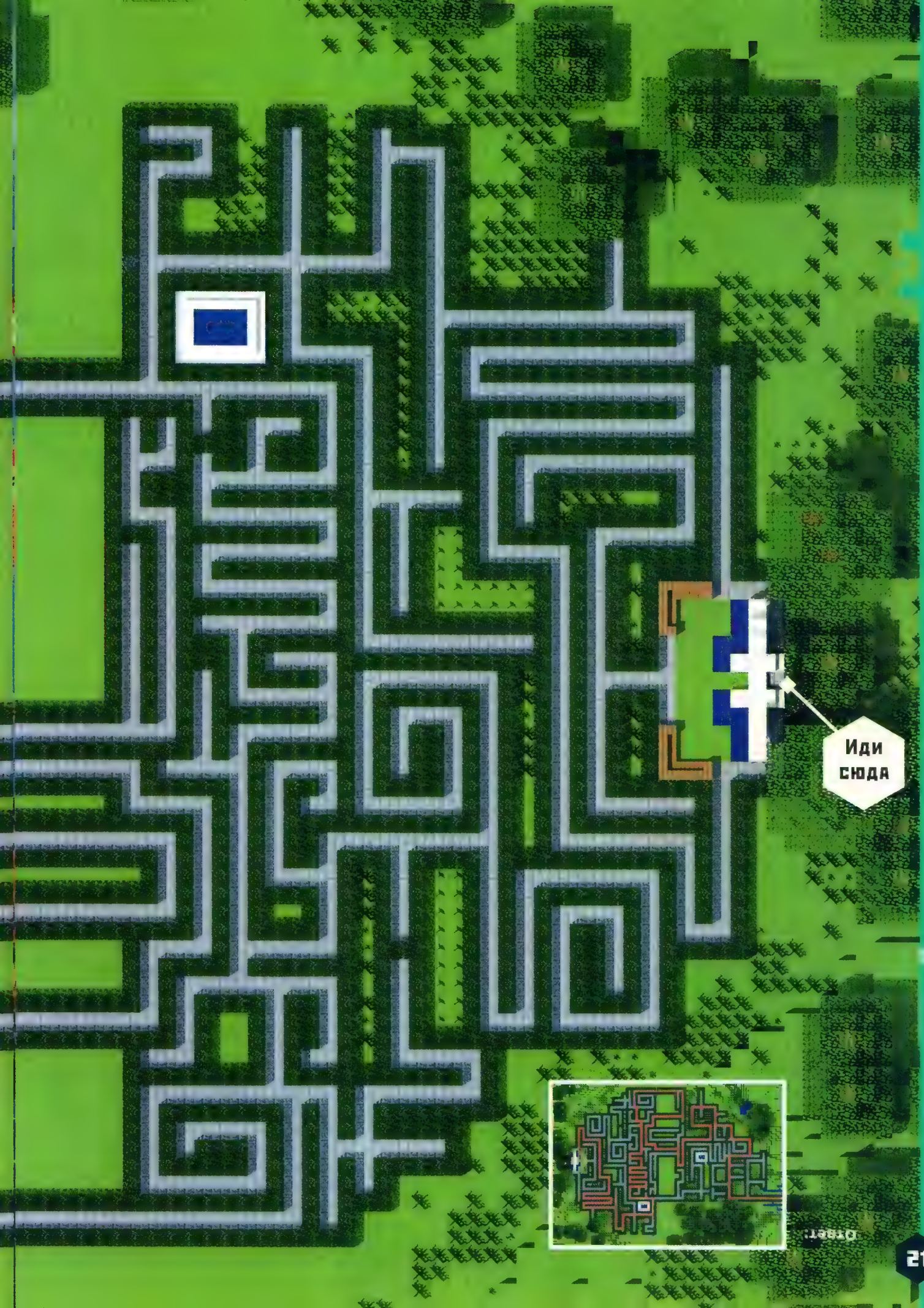
ОТ COE-CRAFT

Фантастический город будущего полон чудес техники и транспорта. Тебя ждут приключения, тайны, а главное — роботы! Голубовато-розовая неоновая подсветка необычайно красива. Спеши навстречу свету!

САДОВЫЙ ЛАБИРИНТ

Любители природы вроде меня страшно гордятся тем, как меняют очертания окружающего мира. Этот лабиринт хранится в моей семье уже сотни лет. Многие пытались пройти его от начала до конца и терпели неудачу. Попробуй и ты!

Начни отсюда


Иди
сюда

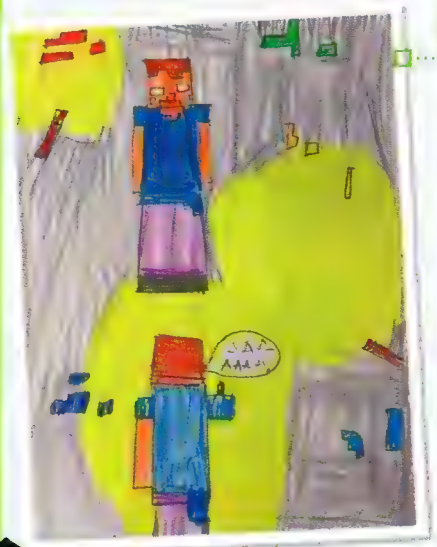
СТИВ И ХИРОБРИН

Привет, Монти! Ты, наверное, уже заинтересовался Хиробрином? Я хочу показать свой рисунок, как Стив увидел Хиробрина.

Коля, 8лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Коля! Я много слышал о Хиробрине, но никогда не встречал. А Нотч, разработчик игры, говорит, что его не существует. Но, возможно, когда-нибудь он появится...



ДОБРЫЙ ГОЛЕМ

Привет, Монти. Меня зовут Паша. Мне 7 лет. Расскажи мне, почему железные големы агрессивные?

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Паша! Железные големы сами по себе не злые. У них есть работа – они охраняют деревни. Если ты будешь обижать деревенских жителей, голем рассердится на тебя. А если ты подружишься с жителями, голем станет добрым и, может быть, подарит тебе цветочек!

МОЯ ДЕРЕВНЯ

Привет, Монти!
Я хочу представить тебе мою деревню. Подскажи мне, как справиться с водой и лавой?

Вопросы для тебя и твоих друзей: Искры, Скаути и Медведя.

1. Медведь, кто такой в «Майнкрафте» хоглин?
2. Монти, как установить мод?
3. Скаути, почему зомби в «Майнкрафте» охотятся на селян?
4. Искра, как построить крепость?

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

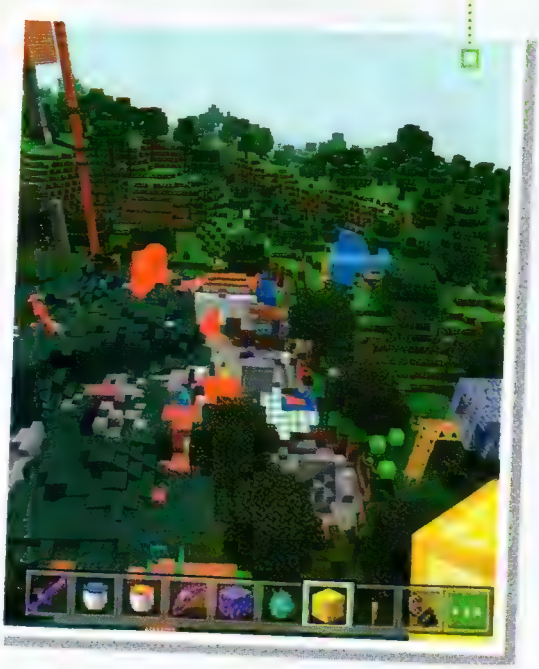
Стёпа, мне нравится твоя деревня! От воды и лавы можно отгородиться прочной каменной стеной. Мы с друзьями ответим на твои вопросы.

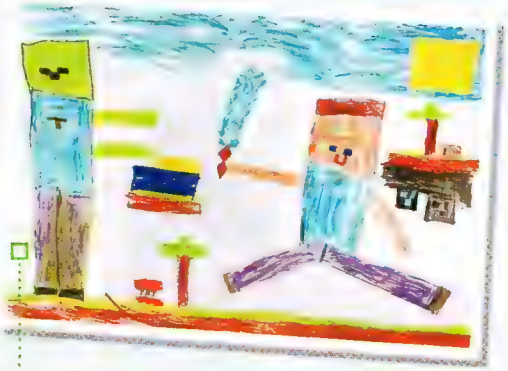
1. Хоглин похож на свинью. Его можно разводить, покормив багровым грибком, или ездить на нём верхом.

2. Установка модов – дело непростое. Когда-нибудь я расскажу об этом в журнале, получится целая статья.

3. Зомби – мобы сердитые. Но если деревенский житель превратился в зомби, его можно вылечить, накормив золотым яблоком и обрызгав зельем слабости.

4. О крепостях я рассказываю понемногу в каждом номере журнала. Шаг за шагом – и у тебя получится большая средневековая крепость!





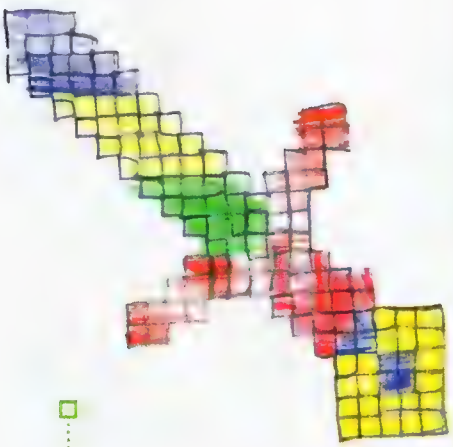
СТИВ И ЗОМБИ И ТНТ

Дорогой Монти! Я нарисовал Стива и зомби и ТНТ. Скажи, пожалуйста, как пройти «Майнкрафт»?

Максим 7 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Максим, «Майнкрафт» – игра бесконечная. Чтобы пройти её в первый раз, надо спуститься в Край и победить дракона. Ты станешь героем! После этого можно играть дальше – исследовать Край, или вернуться в Верхний мир и путешествовать, или заняться строительством, или снова вызвать дракона и сразиться с ним. Делай что хочешь и радуйся!



РУДНЫЙ МЕЧ

Привет, Монти! Я нарисовал для тебя рудный широкий меч. Он поможет тебе добывать всё, что захочешь.

Андрей, 7 лет, Курск.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Спасибо, Андрей! Такой меч – очень полезная вещь.

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, за что же мне нравятся все ваши рисунки!

Этот волшебный замок построил Сева (7 лет) из Пересвета

Монти, Искра, Скаути и Медведь. Нарисовал Кирилл Валушкин (11 лет)

Глеб Сизов, 6 лет

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

Влад, 10 лет, сделал красивый лес

«ЗУБ ФЕНРИРА»

ЧАСТЬ 1

Поднимайся на мой корабль «Зуб Фенрира»! Он носил меня по морям от центра цивилизации до самых дальних и тёмных уголков. Внушительный артиллерийский арсенал помогал мне одолевать мобов и истреблять злодеев. Не своди глаз с горизонта и жди. О моём прибытии возвестит пушечный выстрел.

Этот корабль построила моя подруга Гунхильда. Почитай её советы.

ВОЛЧЬЯ ГОЛОВА

Носовая фигура вселяет ужас в сердца врагов.

ЖАРОВНИ

ГУНХИЛЬДА ФЕНРИР

викинг-берсеркер

Одни называют меня храброй. Другие — безбашенной. Несомненно одно: мой меч покарает всякого, кто посмеет встать у меня на пути. Если возникнет нужда, ищи меня на верной ладье «Зуб Фенрира».

ВОРОНЬЕ ГНЕЗДО
На верхушке мачты должен всегда стоять зоркий вперёдсмотрящий. Утопленники неугомонны.
ФЛАГ
ИЗУМРУДНЫЙ ВОЛК
ПУШКА
Тех, кто рискнёт выступить против такой мощи, ждёт гибель в пучине. Ты знаком с криперами? Моя пушка в сотни раз грознее.
ВЁСЛА
ВНЕШНИЙ ВИД

КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 2

«Зуб Фенрира» — корабль внушительный. Прочные борта и продуманная конструкция превращают его в непотопляемую крепость.

КАРКАС

Каркас задаёт размеры и форму корабля. Советую ещё до начала работы решить, какой величины будет твой корабль. Это избавит от многих разочарований.

ПАРУСА

Чтобы паруса раздувались на ветру, я использовала лестницы, плиты и обычные блоки, разложив их слоями.

НОСОВАЯ ФИГУРА

На носу корабля я установила фигуру в виде волчьей головы. Волк – это мой любимый моб.

В РАЗРЕЗЕ

Здесь показан мой корабль в разрезе. От борта до борта в нём 41 блок, а от носа до кормы 170 блоков. Много для корабля, маловато для базы.

КЛАДОВАЯ

На компактной базе надо грамотно распределить пространство. В этой каюте на главной палубе лежит всего понемножку. Беда может грянуть, когда не ждёшь, поэтому надо быть наготове. А основная масса припасов хранится под палубой.

НЕРОВНЫЕ БОРТА

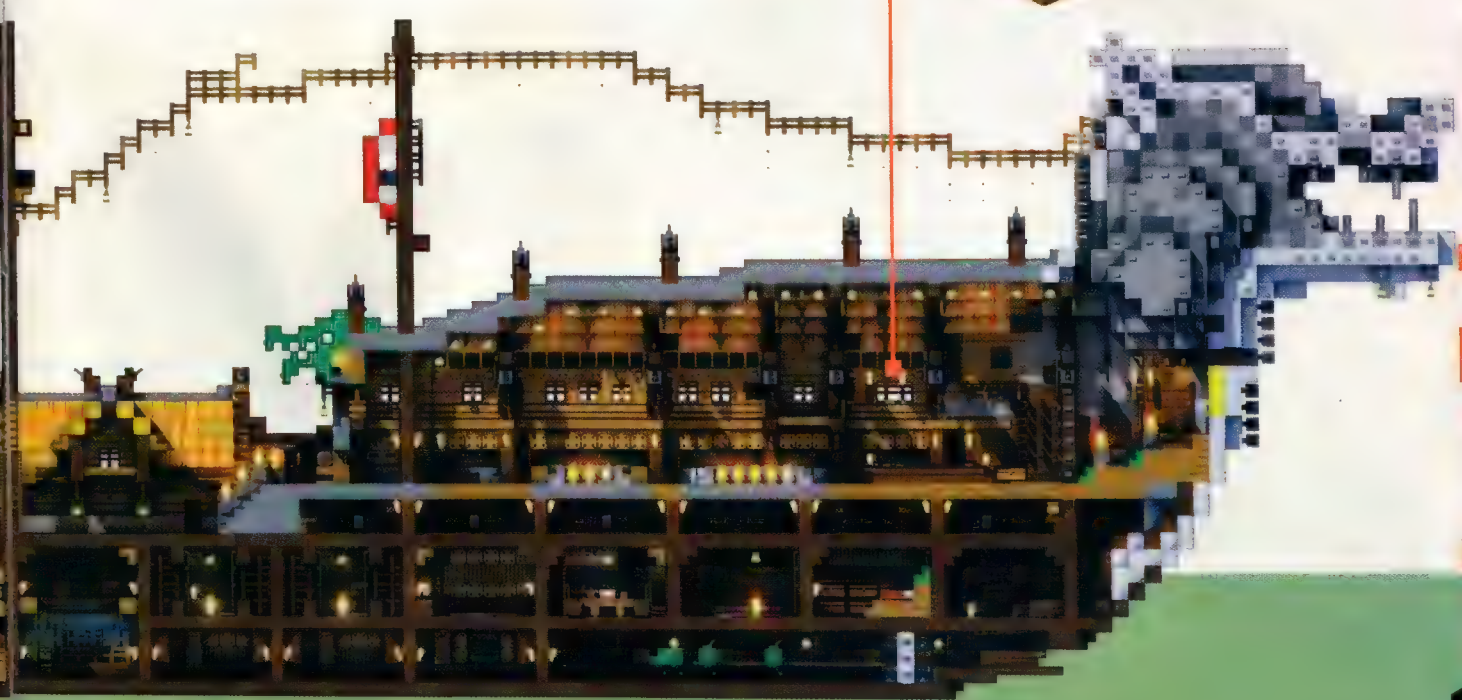
Раскладывая блоки сена, я их переворачивала. Неровности придают кладке грубоватый вид.

КОЙКИ

Место надо экономить. Я уложила матросов на двухъярусные койки. Это помогает сплотить команду.

НАСТОЛЬНАЯ КАРТА

В кают-компании я поставила большой стол и разложила карту, где показаны все уголки королевства. И держу под рукой другие столы на случай, если понадобится сделать копию участка карты.



ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 3

Каждая мелочь на моём корабле тщательно продумана, соблюдено тонкое равновесие между элегантностью и мощью. Моё главное оружие — пушка. С ней я непобедима!

ПОПЕРЕЧНЫЕ БАЛКИ

Выступающие балки на крыше корабля вписываются в викинговскую тему. Крестообразную форму можно выполнить в разных стилях, так что найди свой.

ЖАРОВНИ

Утопленников так и тянет к моему кораблю, и деревянный корпус уязвим для их атак. Расставив жаровни, я снизила численность врагов.

СОЛОМЕННАЯ КРЫША

«Зуб Фенрира» гордо увенчан связками сена. Они, конечно, огнеопасны, но от удара молнии спасают высокие мачты.

ТРОН

Помни, «Зуб Фенрира» – не простой корабль. Это замок, дворец и символ статуса. И потому он был бы неполон без впечатляющего тронного зала, где стоит мой трон.

ИЗУМРУДНЫЙ ВОЛК

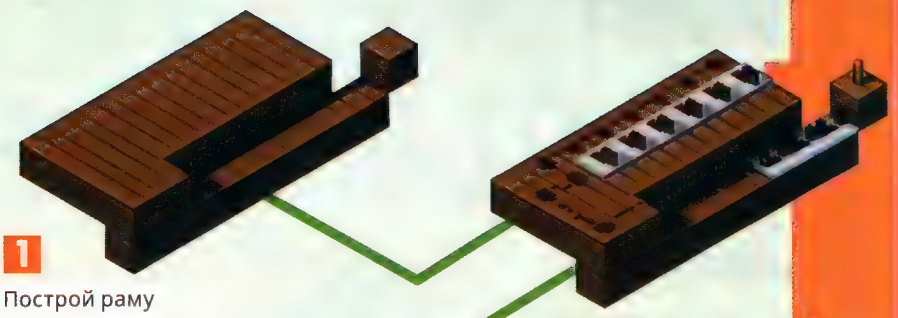
Изумрудный волк охраняет вход в тронный зал и напоминает гостям о моём высоком положении.

ПУШКА

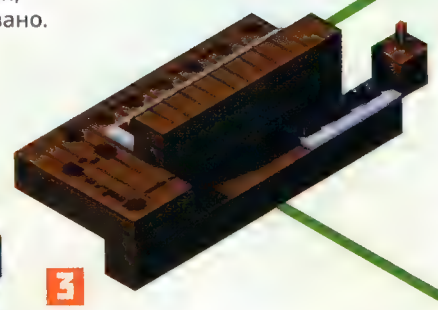
Задача этой пушки — дать мне перевес в битве, а не взорвать корабль! В ней использовано много динамита, так что будь осторожен, а то недосчитаешься пальцев!

КАК СДЕЛАТЬ

Рассмотри картинки и повтори шаги 1-6. От души советую сначала испытать пушку и только потом ставить на базу. Взрывоопасно!

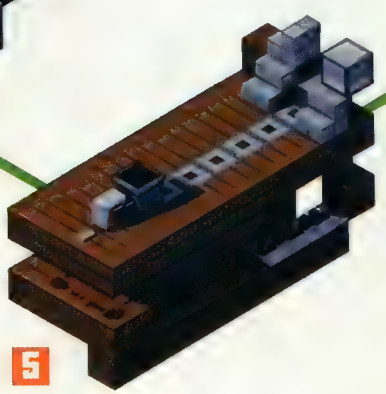


1 Построй раму для пушки, как показано.

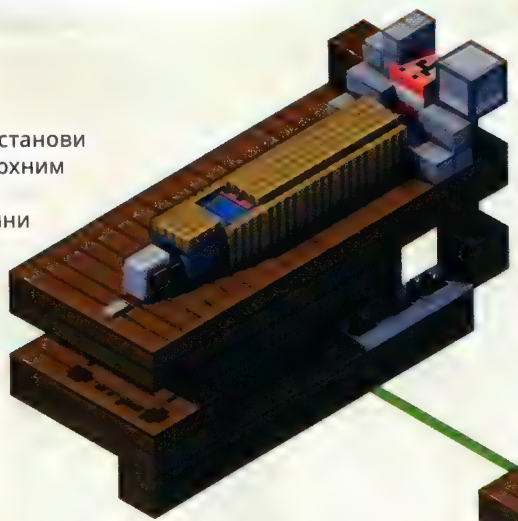


2 Добавь 9 красных повторителей, красный факел и 10 блоков красной пыли. Установи нижние повторители на 4 такта.

3 Поставь на верхний уровень, рядом с красными повторителями, ещё 6 деревянных блоков.



4 Поверх новых деревянных блоков поставь 6 раздатчиков, направленных вверх, и построй вокруг них платформу. Потом положи плиту, 2 деревянных блока, лестницу и раздатчик, как показано. Ниже раздатчика добавь красный факел.



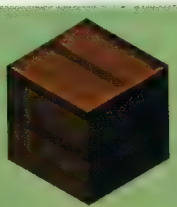
5 Поставь две ступеньки возле красного факела и противостоящего деревянного блока. Потом добавь котёл, точильный камень и кнопку, как показано.

6 С двух сторон установи люки между верхним раздатчиком и котлом, заполни промежуток водой. Положи в раздатчики динамит и нажми кнопку. Огонь!

СТРОЙМАТЕРИАЛЫ

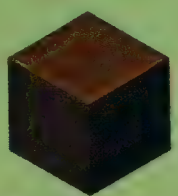
Я выбрала стиль военных кораблей древних викингов. Они, как и «Зуб Фенрира», могли месяцами ходить по бурным морям, давая воинам кров и стол.

Тюк сена



Доски из тёмного дуба

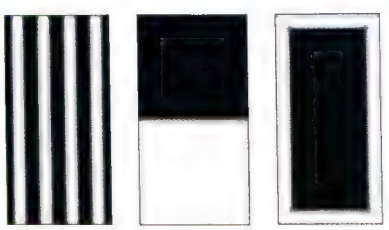
Железо



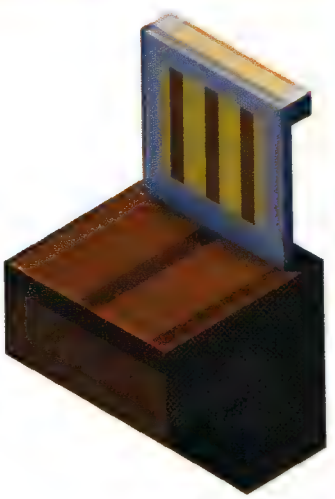
Еловое бревно

ЩИТЫ

Облик ладьи завершают щиты, развешенные вдоль поручней. Я соорудила их из ступенек и знамён вот с такими рисунками.



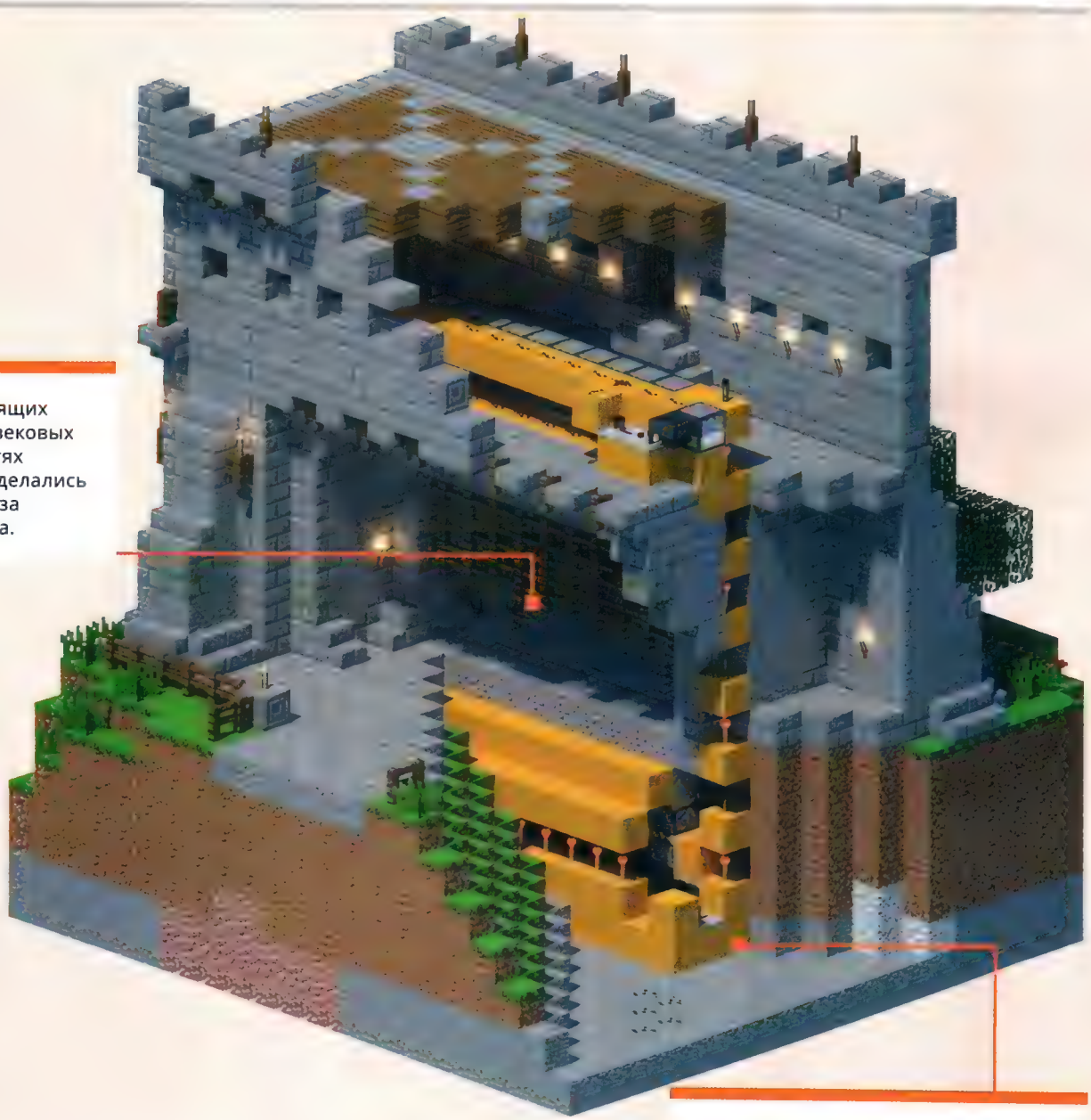
1 2 3



ПОДЪЁМНЫЕ ВОРОТА

ЧАСТЬ 1

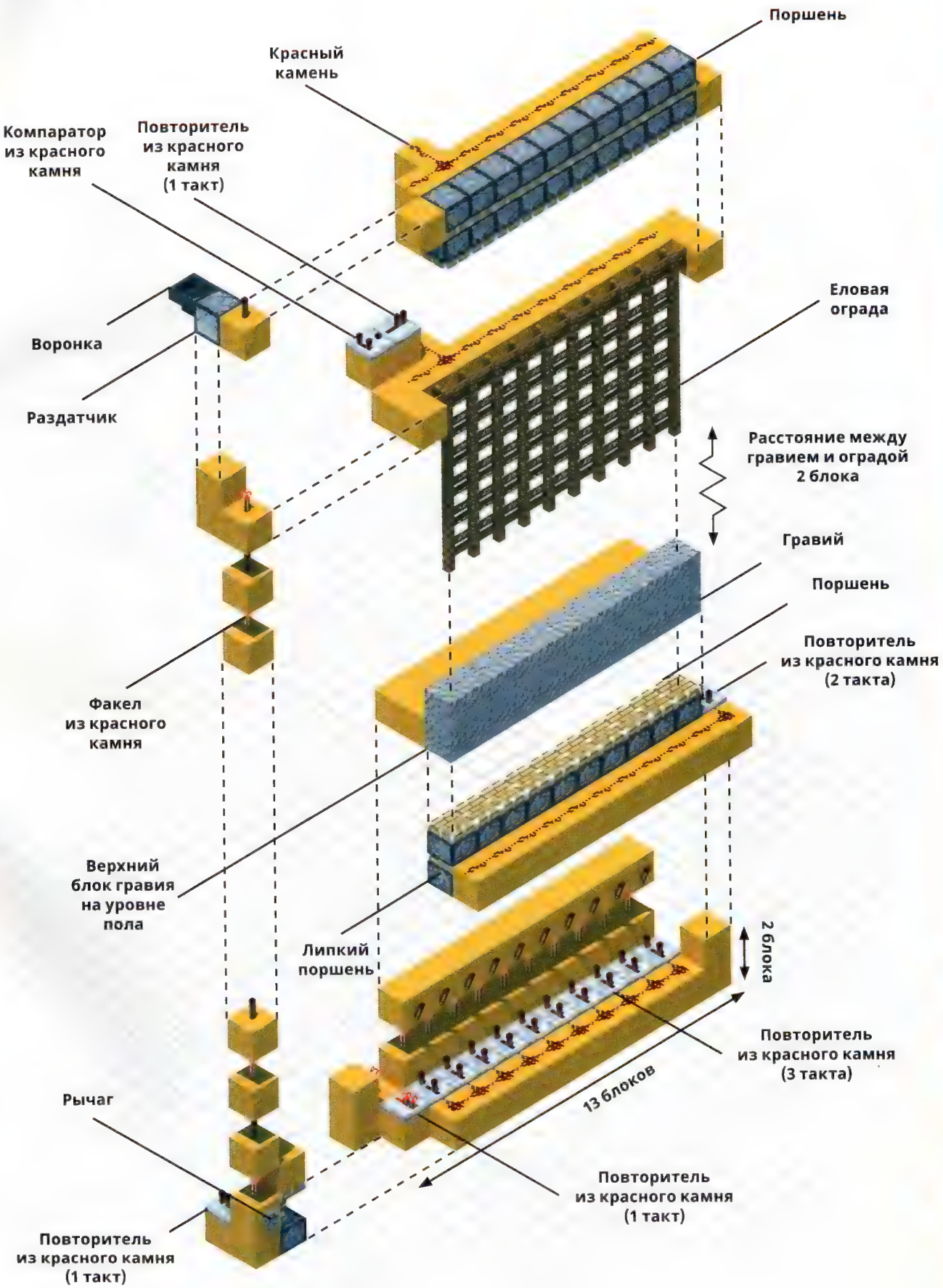
Корабль Гунхильды был крепостью на воде. Теперь поговорим об обычной крепости. Её визитная карточка – подъёмные ворота. Они двигаются вверх и вниз с помощью системы шкивов и тросов и охраняются стражниками, решающими, кого пропускать в замок, а кого нет. Ты можешь соорудить подъёмную систему из красного камня, поршней и гравия.



В настоящих средневековых крепостях ворота делались из железа и дерева.

Ворота часто запирались на простую щеколду, которую можно было уничтожить в случае внезапной атаки. И тогда ворота с грохотом падали перед носом у врагов.

2 часа 1 2 3 4 ОПЫТНЫЙ СТРОИТЕЛЬ



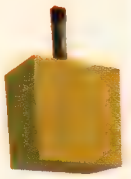
ПОДЪЁМНЫЕ ВОРОТА

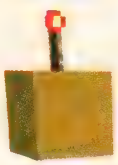
ЧАСТЬ 2

Подъёмные ворота приводятся в действие двумя противоположными механизмами: один поднимает их, другой опускает. Для обоих механизмов нужны блоки гравия, которые падают, когда под ними ничего нет, и каскад факелов из красного камня.

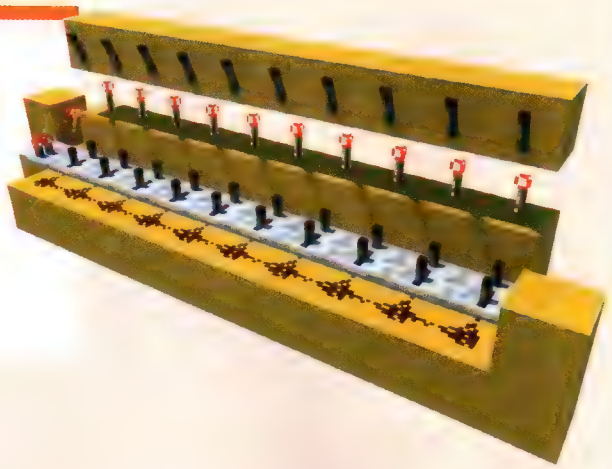
ДВОЙНАЯ СХЕМА

Нижний подъёмный механизм приводится в действие двумя цепочками красного камня, которыми управляет движение рычага. Передняя цепь состоит из красного камня и повторителей, питающих энергией ряд липких поршней. Задняя цепь включает аналогичную последовательность красных факелов, которые питают поршни над липкими поршнями. Обе эти цепи вместе толкают вверх гравиевые блоки в двух точках.





Верхний блок удалён, чтобы показать красный факел.



ПОДАЁМ ЭНЕРГИЮ

Если потянуть за рычаг, заряд красного камня поднимется по колонне красных факелов к механизму, управляющему верхним рядом поршней. При втором движении рычага нижний факел гаснет, а верхний включается, питая ворота энергией.

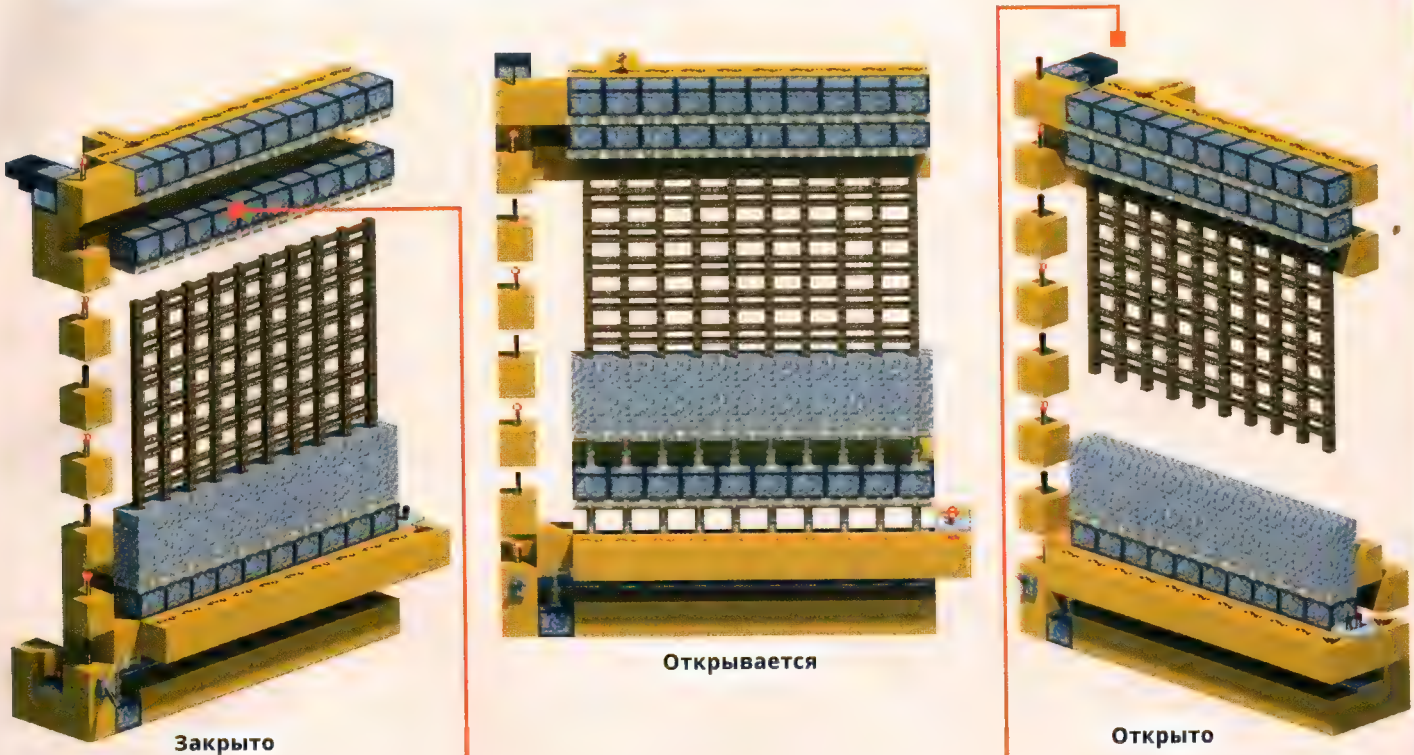
Груда пыли будет питать воронку не хуже, чем груда красного камня. Воронка должна быть прикреплена непосредственно к передней части раздатчика.

ПИТАНИЕ МАШИНЫ

Электрический ток из красного камня дойдёт до вершины и включит раздатчик, который выбросит предмет в воронку. Воронка питает красный компаратор, который подаёт энергию через повторитель и через ещё одну двойную цепочку — ту, что питает два верхних ряда поршней, обращённых вниз.

ОТКРЫТЬ И ЗАКРЫТЬ

Теперь главные механизмы стоят на местах. При первом нажатии на рычаг нижние поршни поднимут блоки гравия и изгороди, оставив просвет в два блока — ровно столько, чтобы протиснулся игрок. Если ещё раз потянуть за рычаг, верхние поршни толкнут блоки вниз, закрывая просвет.



Закрыто

Открывается

Открыто

Когда ворота опущены, между рядами поршней останется просвет в один блок.

Воронку надо ставить прямо на раздатчик, иначе топливо упадёт на землю.

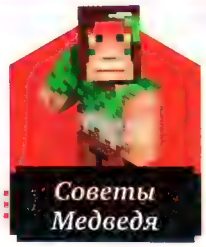
Рычаги управления воротами скрыты в тайной подземной комнате.

ВСЁ ВМЕСТЕ

Когда ворота заработали, их надо спрятать. Они должны уместиться в область стены шириной 14 блоков. Начни с дыры 14×3 блока (глубина). Разложи блоки гравия горизонтально на уровне пола, поближе к внутренней стороне стены. Спрячь механизмы в стенах и башнях.

ДЖУНГЛИ

ЧАСТЬ 1



Советы Медведя

Обнаружив джунгли, я первым делом восхитился гигантскими деревьями — многие из них превышали 30 блоков в высоту. В этом биоме меня манили сокровища древнего храма, скрытого среди колоссальных деревьев. Как выяснилось, в джунглях множество обитателей, а передвигаться мешают густые заросли — иногда за ними можно не заметить обрыв и упасть. Неопытному путнику туда лучше не соваться...

ПАПОРОТНИК

БОБЫ КАКАО

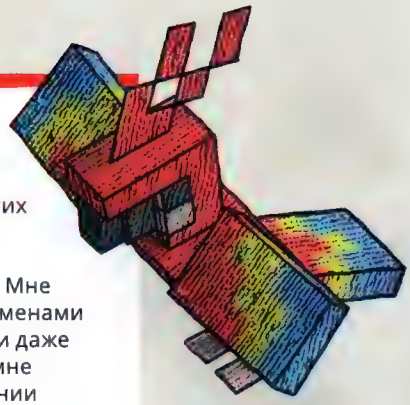
ОЦЕЛОТ

КРОЛИК
ЦВЕТЫ
ХРАМ В ДЖУНГЛЯХ
ДЕРЕВО ДЖУНГЛЕЙ

ДЖУНГЛИ. НАБЛЮДЕНИЯ

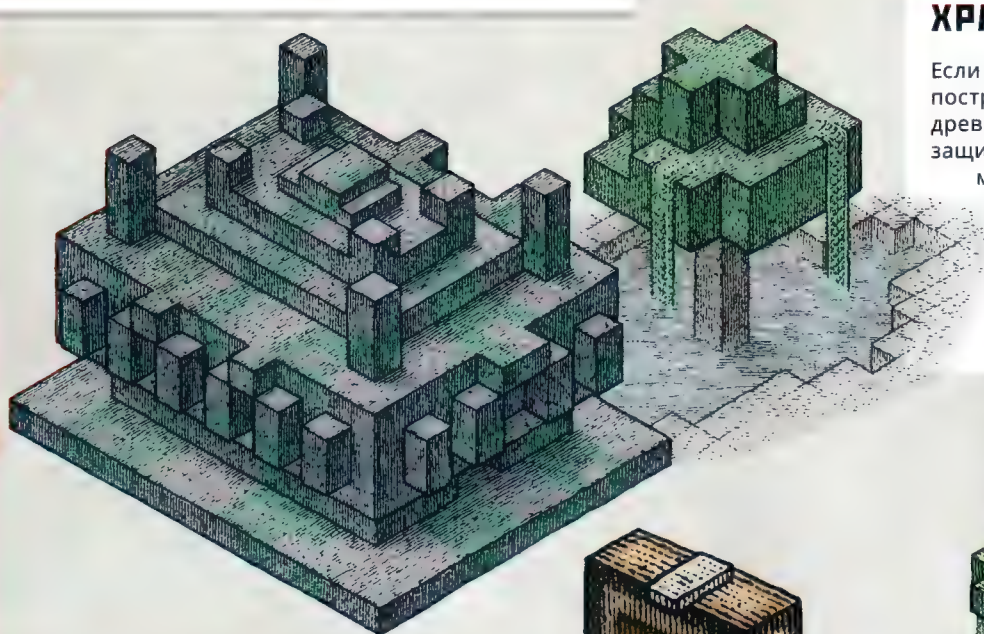
ЧАСТЬ 2

Тип: Сухой и тёплый
Температура: 2,0
Осадки: Нет
Разновидности: Холмистая пустыня, пустыня оазисов
Опасные мобы: 9



ПОПУГАИ

В джунглях живёт великое множество этих милых разноцветных птичек, порхающих невысоко над землёй. Мне удалось приручить семенами нескольких попугаев и даже научить их садиться мне на плечо. При нападении опасных мобов ручные попугаи могут их отвлечь, давая тебе возможность сбежать.

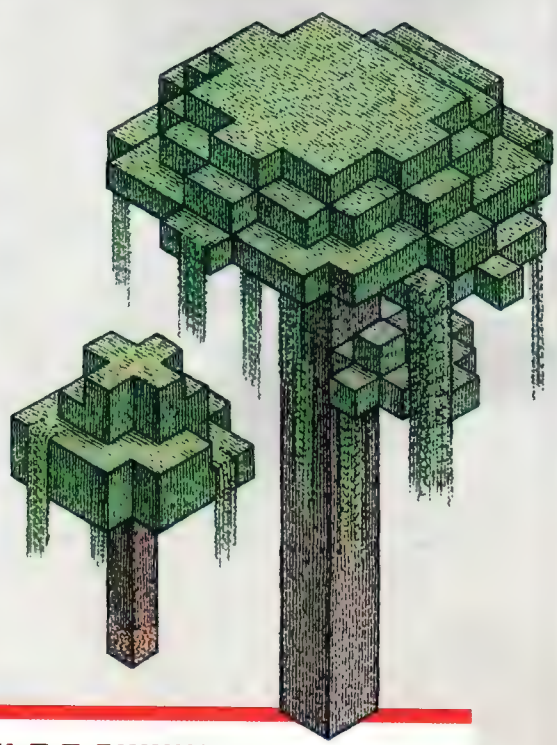


ХРАМ В ДЖУНГЛЯХ

Если верить слухам, эти храмы построили представители древних цивилизаций, чтобы защититься от кошмарных мобов, наводняющих Верхний мир по ночам. Строители принесли с собой множество ценностей, которые я с радостью присвоил, когда вскрыл сокровищницу.

СОКРОВИЩА ХРАМА

Один из сундуков был ловушкой, стреляющей стрелами в незадачливого кладоискателя. Её я обезвредил с большим трудом. Второй сундук был укрыт от глаз, и для доступа к нему пришлось найти три рычага и переключить их в определённом порядке.



ПЛОДЫ КАКАО

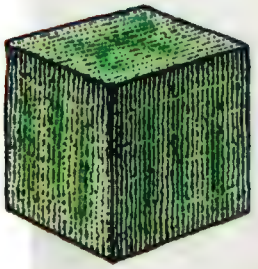
Чтобы добыть бобы какао, мне понадобилось вскрыть плоды — иначе я не смог бы приготовить пирожные и окрасить кое-какие из блоков в насыщенный коричневый цвет.

ДЕРЕВЬЯ В ДЖУНГЛЯХ

Колоссальных размеров деревья джунглей гордо высятся над обычными. Из них я добыл огромное количество древесины и немного плодов какао, растущих прямо на толстых стволах.

АРБУЗЫ

Среди буйных зарослей обнаружились блоки арбузов. Пожалуй, только здесь они растут в дикой природе. Добытый блок развалился на несколько вкуснейших ломтиков, из которых, как я слышал, можно сварить зелье лечения.



ОЦЕЛОТЫ

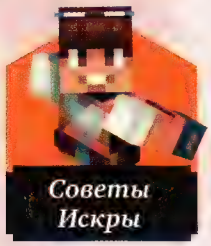
Мне удалось завоевать их доверие, прикормив этих диких котов сырой рыбой, и оцелоты подружились со мной! Их до смерти боятся криперы, и оцелоты стали для меня отличными спутниками.

ДЕРЕВЕНЬКА СРЕДИ ВЕТВЕЙ

Множество высоких деревьев навело меня на мысль, что под их кронами можно построить целую сеть домов и связать их между собой лианами и лестницами. Мобы не умеют взбираться на деревья, и при достаточном освещении я буду в полной безопасности. Так и вышло!

Отдельные домики я соединил удобными мостиками.

Бассейн на дереве — отличное место для отдыха.

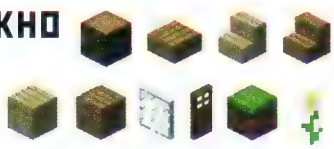


СЕЛЬСКИЙ ДОМИК В ГОРАХ

Постройка такого домика — отличный способ научиться создавать оригинальные крыши и работать с различными оттенками дерева.

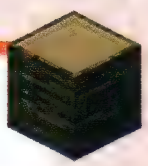
Дизайн пользователя Grian

ЧТО НУЖНО

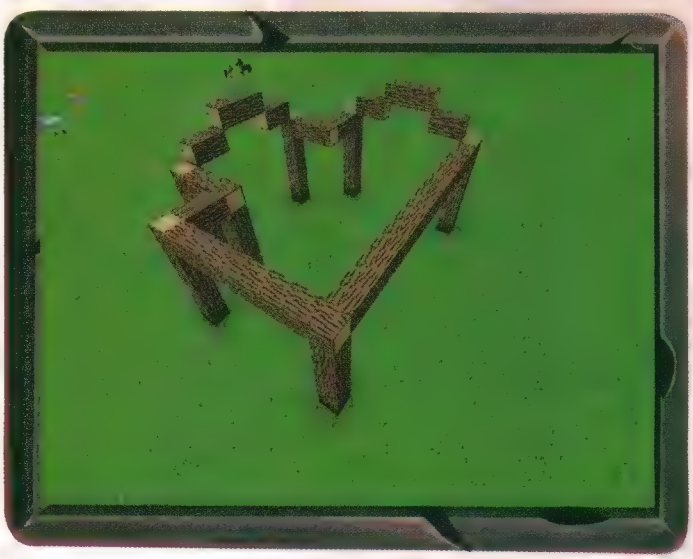


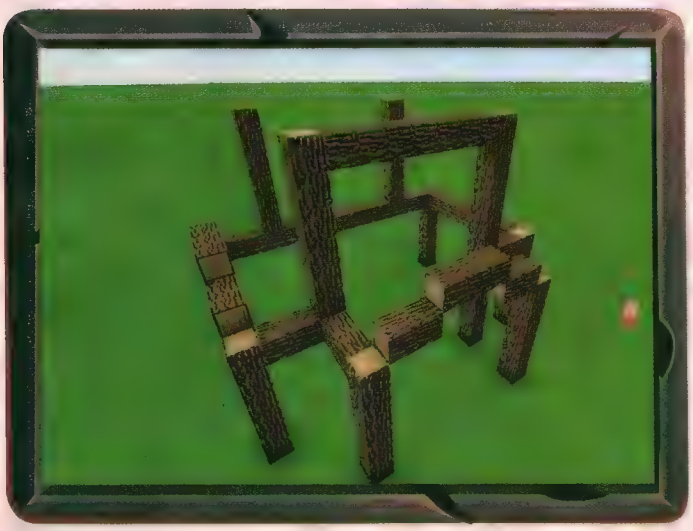
Для начала сооруди две деревянные арки, как на этой картинке. От расстояния между опорами зависит высота будущего дома и его ширина. В данном примере расстояние не очень важно, что позволяет сэкономить время на постройке крыши.

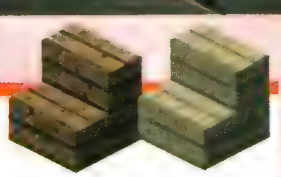
ДРЕВЕСИНА



Этот материал часто используют для создания опор, каркасов для крыш.







СТУПЕНИ

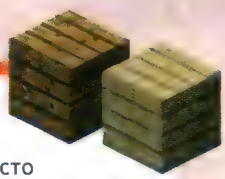
Выполненные из дерева ступени часто используются при проектировании крыш. Их можно размещать в разных местах, что позволяет создавать оригинальные фигуры. Положив ступеньки на стыке двух блоков, можно сгладить угловатую кубическую форму.

Затем построй ещё две стены. Подбирай длину и ширину в зависимости от размера арок. С помощью деревянных блоков приподними конструкцию и соедини вершины, чтобы получились арки второго этажа.

Из ступенек создай каркас крыши. Рекомендуется классическая форма. Начни с боковых фасадов, а затем дострой центральную часть.

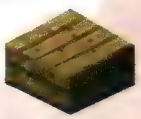
Из плит того же дерева, что и ступеньки, продолжи выкладывать крышу, сделав её уклон более пологим.

Если ты впервые строишь арки, выкладывай плиты в соответствии с изгибом первоначальной конструкции. Затем выложи сверху второй, третий и последующие слои плит, чтобы придать этой части крыши округлую форму и добиться рельефности. Проделай то же самое с другой аркой и, используя другие плиты, соедини две части крыши, стараясь соблюдать высоту каждой из них. С помощью деревянных блоков соедини две самые высокие части крыши. Уложи с одной стороны деревянные блоки, чтобы затем сделать там мансарду. Благодаря этому постройка будет выглядеть более необычно, несмотря на распространённый тип крыши. Чтобы достроить эту часть дома, используй ступеньки, как в начале работы над этим сооружением.

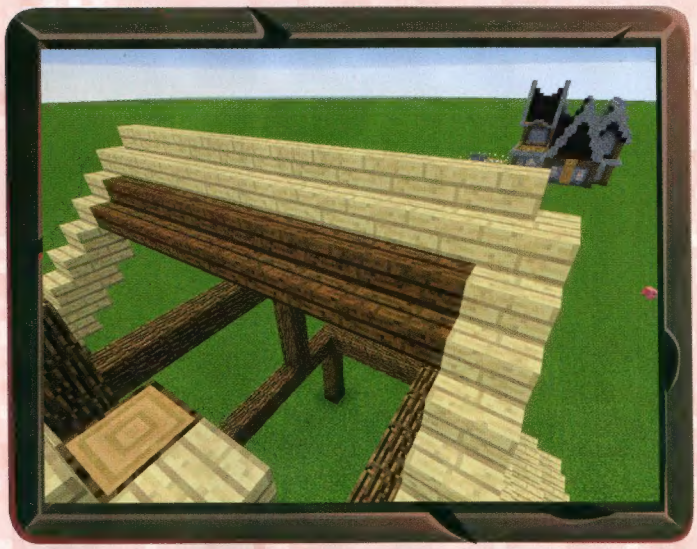


ДОСКИ

Эти блоки часто используются для пола и стен. Деревянные блоки различаются по цвету, что позволяет создавать очень красивые постройки.

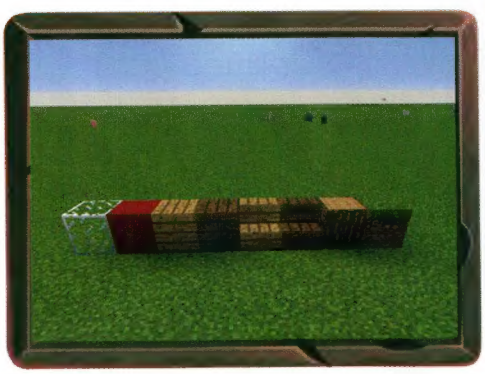


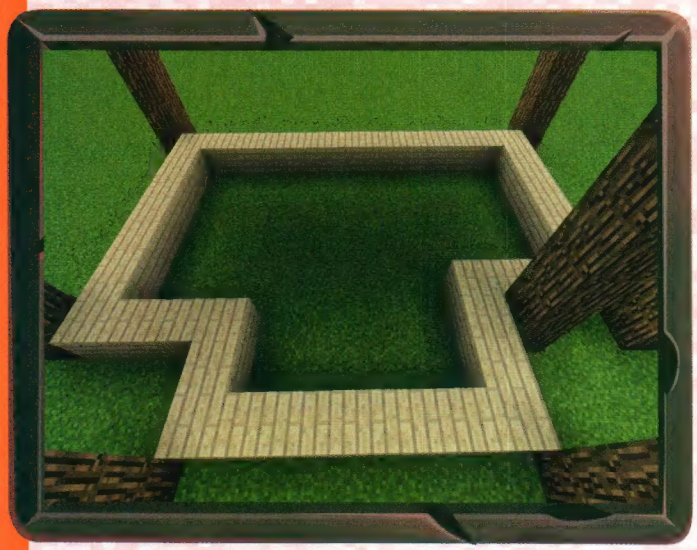
Когда внешний вид этой части дома полностью будет удовлетворять тебя, заполни пространство досками из более тёмного дерева. При создании этой конструкции я впоследствии изменила оттенок крыши.
Ты тоже можешь выбрать цвет, который тебе больше нравится. Не бойся пробовать разные варианты и использовать блоки других оттенков.



ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА, ГЛУБИНА, СОБЛЮДЕНИЕ ПРОПОРЦИЙ

Вот три главных принципа начинающего строителя. Палитра — это те цвета, которые ты будешь применять в своих постройках. Чтобы не нарушать гармонию, ставь блоки так, чтобы они сочетались друг с другом. Наилучшие решения подскажут собственные цветовые ассоциации: некоторые цвета отлично смотрятся вместе, другие в одном ансамбле лучше не совмещать. Подбирая свою палитру, обрати внимание на контрастные цвета. К примеру, дуб — это довольно тёмные блоки, и они хорошо будут выглядеть на фоне светлой стены. Контраст между этими двумя цветами позволяет подчеркнуть и цвет стены, и более тёмную обшивку. Выбирай похожие цвета, которые отличаются по степени яркости. Например, сочетай светло-коричневый с тёмно-коричневым, чтобы получился естественный объём.



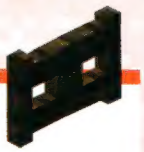


Теперь можно перейти к строительству стен. Как и в большинстве построек, их нужно переместить на один блок вперёд от столбов, чтобы здание получилось более рельефным. Опять-таки выбери оттенок дерева, который тебе больше нравится. Например, я использовала более светлую древесину. Из-за этого мне затем пришлось поменять оттенок крыши, чтобы части здания контрастировали друг с другом.

СТЕКЛО

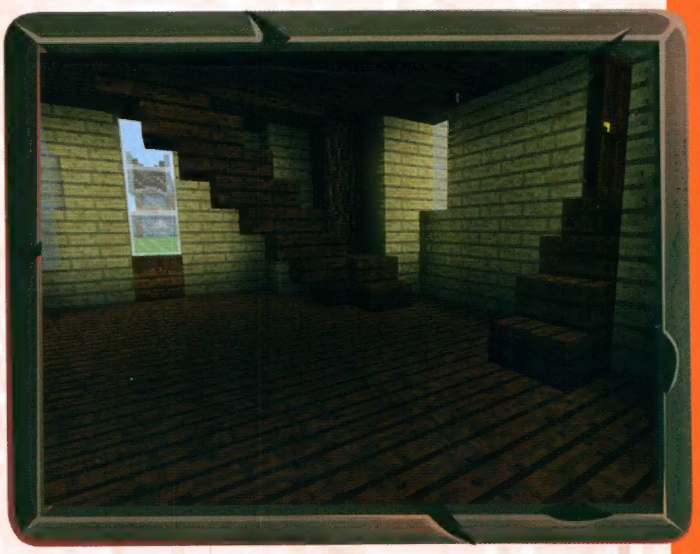
Существуют различные оттенки оконных стёкол. Стекло идеально подходит для постройки окон с квадратной рамой.

Чтобы украсить самую высокую стену, можно выбрать более тёмные деревянные доски и более светлые ступеньки. Травяные блоки, ящики и цветы добавят ансамблю яркости. Из плит можно построить небольшое крыльцо, ведущее в дом. Чтобы здание выглядело более реалистично, можно использовать дерево и заборы. А затем взять лопату и добавить дорожку, ведущую к дому. После этого остаётся лишь обустроить интерьер, добавив лестницу на второй этаж и замостив пол.



ЗАБОРЫ

Отлично подходят для возведения препятствий и создания декоративных элементов.



ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

MINECRAFT

КАТАЛОГ
«ПОЧТА РОССИИ» –
ПА971*
А ТАКЖЕ НА САЙТЕ
podpiska.pochta.ru

ВСЕГО ОТ 127 РУБЛЕЙ* ЗА НОМЕР!

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ
акционерное общество
«ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2022 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.